LA GUIDA COMPLETA PER SCOPRIRE TUTTI I SEGRETI E TRUCCHI PER GIOCARE A DOOM

EDIZIONE ESCLUSIVA PER K

DOOM II - L'Apocalisse è qui

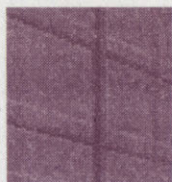
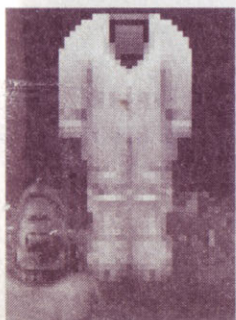
Godmode... il modo più semplice di risolvere i problemi. Già, ma che gusto c'è? Ed il sapore del sangue? E l'adrenalina che vi provoca la paura quando aprite una porta e vi trovate davanti un Cyberdemone sogghignante? Diciamocelo, giocare *nature* è decisamente più eccitante. Allora, direte voi, perché abbiamo per le mani questo manuale? Semplicemente per eliminare quei piccolissimi inconvenienti che vi inchiodano per settimane al livello x alla ricerca di una chiave blu, magari visibilissima ma altrettanto irraggiungibile. Non sentitevi meno maschi (in DOOM linguaggio) se sbirciate una cheat qua ed una soluzione là. Del resto, è solo un gioco. Siete caldi? Sì? Bene, allora sega circolare alla mano e via, verso nuove bistecche... ops, avventure.

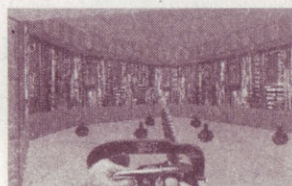
Luca "Lulubumbum" Fassina

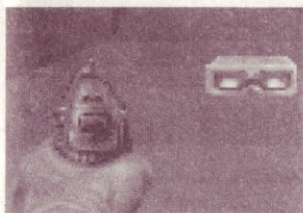
L'oggettistica di DOOM II

...ovvero tutte le cose utili e goduriose che troverete sul vostro cammino divise in tre gruppi:

Gadgets di protezione

Le protezioni personali possono essere permanenti o di breve durata. Tra le permanenti troviamo le Armature (Body Armor), dei corpetti di colore verde (porta il valore-armatura a 100%) o blu (200%); i Teschietti (Spiritual Armor), che aggiungono un 1% al valore-armatura attuale (non hanno limite e possono portare ben oltre il 200%); la Megasfera (Megasphere), che porta i valori di armatura e di salute a 200%. Tra i gadgets "a tempo" troviamo invece la Tuta Antiradiazioni (Radiation Suits), che vi permette di vagare negli acidi per un minuto e la sfera dell'Invulnerabilità (Invulnerability), che vi renderà un dio immortale per 30 secondi.

Gadgets di ristoro

Come per la vostra armatura, esistono oggetti capaci di sanare le vostre ferite. A partire dalle Ampolle Blu (Health Potions) che donano l'1% e che, come i Teschietti, vanno utilizzate solo dopo aver preso tutti gli altri oggetti nella stanza. Un primo aiuto nelle medicazioni può essere dato dai kit di Pronto Soccorso (Stimpack, + 10%) ma se necessitate di maggiori energie troverete più utili le Cassette Mediche (Medikits) ed il loro 25%. Se la cassetta in questione è nera, avete trovato il preziosissimo Effetto Berserek: pieno di energia e forza sovrumana. Per rinvigorire al massimo il vostro spirito, infine, occhio alla Sfera - blu - dell'Anima (Soul Sphere).

Gadgets di libidine

Uccidere i vostri nemici può essere più difficile di quanto sembri. Esistono piccoli accorgimenti che possono facilitarvi il compito, basta trovare un Visore a Raggi X (Light Amplification Goggles) ed il buio per voi diventerà una giornata di sole per due minuti. Con la Sfera dell'Invisibilità (Blur Artifact), invece, passerete quasi inosservati per un intero minuto. Un ultimo regalino consiste nel trovare le nascostissime Mappe Computerizzate (Computer Maps) che vi svelano i passaggi del piano che state visitando.

Qualcosa di essenziale per questo gioco: LE ARMI

Le armi di Doom II sono più belle e più varie della precedente edizione. Si inizia con la classica pistola (selezionabile con il numero 2 della tastiera) e via via si trovano, o si rubano ad un cadavere, le altre. Nell'ordine - di potenza di fuoco - potrete utilizzare:

Numero 1 - il Tirapugni o la Sega Elettrica (Chainsaw);

3 - il Fucile a Pompa (Pump Shotgun) o la Lupara (Combat Shotgun), una doppietta dal caricamento molto scenografico, selezionabili alternatamente;

4 - la Mitragliatrice a Nastro (Chaingun), consigliabile per gli attacchi di massa;

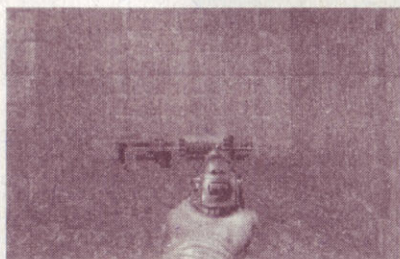
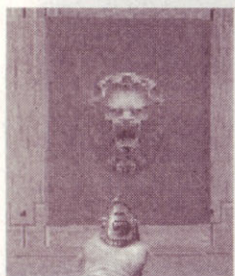
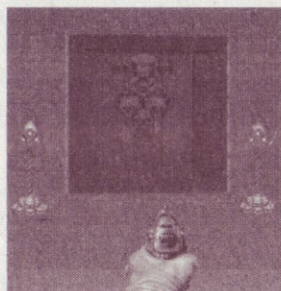
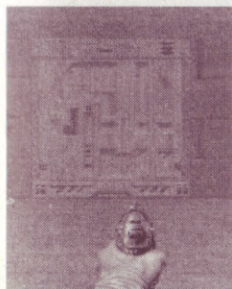
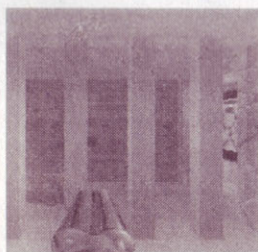
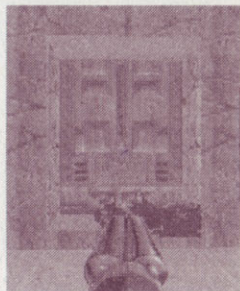
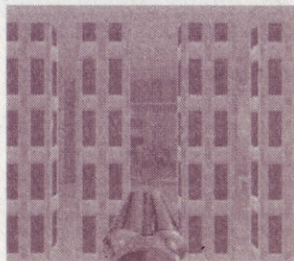
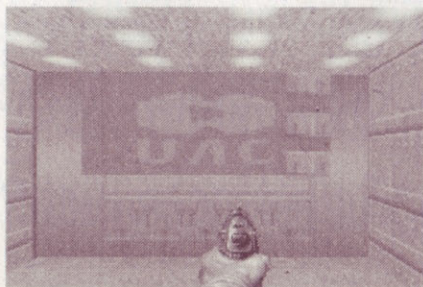
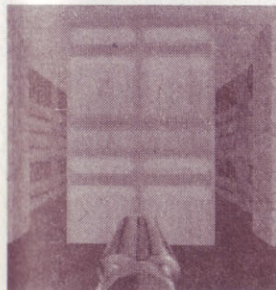
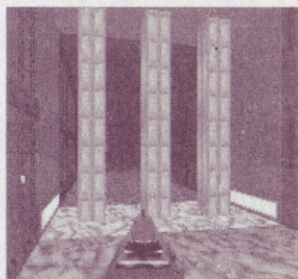
5 - il Lanciarazzi (Rocket Launcher), da non usare in spazi troppo ristretti;

6- il Fucile al Plasma (Plasma Rifle);

7 - il BFG 9000, e vi prego, gustatevi la vostra faccina sullo schermo quando gli mettete sopra le mani.

Nel caso vogliate utilizzarle a lungo, comunque, vi serviranno altre munizioni. Per riconoscerle basta un po' d'occhio: Pistola e Mitragliatrice utilizzano proiettili normali, quelli delle casse verdi. I fucili vogliono dei bussolotti gialli e rossi, che potrete trovare anche in casse marroncine. I razzi li potrete trovare appoggiafi qua e là oppure in apposite casse beige dalla sigla verde militare che ricorda il logo usato sulle porte della UAC. Per le armi ad energia vi servono delle Cellule: quelle piccole contengono il necessario per 20 colpi di Fucile al Plasma (1/2 colpo di BFG 9000), quelle grandi (i Bulk) cinque volte tanto. Nel corso

della vostra avventura fate attenzione agli Zaini (Backpack) che incontrerete: contengono munizioni (10 pallottole, 4 cartucce, un missile ed una cella di energia) e possono ampliare la vostra capacità di trasportare altre munizioni (vedrete variare il totale delle vostre "ammo" sullo schermo).

Ah, quasi dimenticavo: lasciate i sentimenti da parte e non scordate di "perquisire" i cadaveri.

I PASSAGGI: *essenziali per continuare a giocare*

Ci sono parecchie porte differenti che potrete incontrare durante il cammino, non tutte facilmente individuabili. Alcune porte, così come gli Ascensori e le Piattaforme, si possono attivare con interruttori o vengono attivate automaticamente quando oltrepassate una cellula fotoelettrica. Per aiutarvi, quando sentite il classico rumore consultate la mappa: spesso potrete individuare il punto del movimento. Attenzione agli Interruttori. Oltre che a quelli ovvi (un pulsante rosso o due luci, una rossa l'altra verde, con una leva nel mezzo) si possono nascondere nei teschi (normali o "cornuti") appesi al muro o su colonne, in teste di leone od addirittura dietro appositi pannelli contrassegnati da un fulmine: per aprire questi ultimi bisogna spararli, ma attenzione a cosa nascondono. Un Pentacolo (stella a cinque punte racchiusa in un cerchio) al suolo, infine, nasconde un Teletrasporto. Entrateci preparati ad affrontare l'ignoto.

I MOSTRI, oppure più semplicemente "quelli dall'altra parte"

Il *bestiario* di Doom II è decisamente perverso. Per non fare classifiche che potrebbero scontentare qualcuno, ho deciso di esaminare i nostri antagonisti in ordine prettamente... personale. All'originale Inglese segue la traduzione usata per questo libro. Del resto, siamo in Italia.

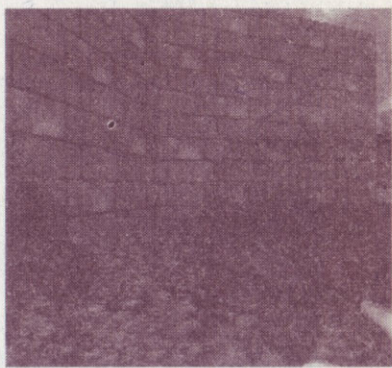
Former Human (Soldato): mera truppaglia. State solo attenti a non fare troppo da bersaglio.

Former Human Sergeant (Sergente): più veloci della solita truppa ed armati meglio. Ancora niente di serio.

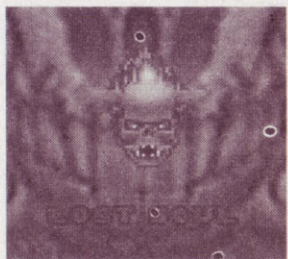
Former Human Commando (Commando): un soldato - pelato - che si butta alla carica con la sua mitragliatrice a nastro ed un buon corpetto anti proiettile. Con lui c'è da iniziare a preoccuparsi un po'. Non molto.

Demon (Demone): grossi tori rosa con bocche fameliche. Non sono molto veloci, quindi fate un po' di tiro al bersaglio mentre arri-

vano in corsa. Usate scale e passaggi stretti per rallentarli ulteriormente o per affrontarne uno alla volta. La sega elettrica li ferma bene, ma non date loro la possibilità di prendervi tra due fuochi oppure...

Spectre (Spettro): sono semplicemente dei Demoni quasi totalmente invisibili. Per individuarli osservate bene il paesaggio circostante: se c'è abbastanza luce si possono notare le loro sagome distorte.

Imp (Imp): mostri bipedi marroni. Da lontano tirano palle di fuoco, da vicino mordono. Diventano veramente pericolosi quando sono in molti. Nel corpo a corpo ottimo il fucile a pompa o la sega elettrica.

Lost Soul (Anima Persa): questi svolazzanti teschi infiammati diventano veramente pericolosi solo se li lasciate "cari-

care": mentre prendono la mira, infatti, sono estremamente vulnerabili ad un buon colpo di lupara. Se sbattono gli uni contro gli altri o contro i muri esplodono da soli. Attenzione: si nascondono all'interno dei Pain Elemental.

Pain Elemental (Elementale del Dolore): è una palla volante molto, molto scomoda. Trasporta tonnellate di Lost Soul e, sino a che non lo fate scoppiare, continuerà a partorirne. Attenzione, però: quando muore vi lascia in eredità un pugno di teschietti urlanti ed affamati... della vostra pelle.

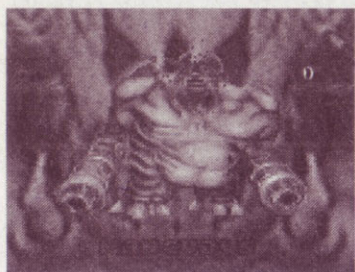
Cacodemon (Demone del Kaos): altre palle volanti molto fastidiose. Da lontano vi lanciano delle sfere di energia blu, da vicino mordono. Sono piuttosto suscettibili alla mitragliatrice.

Baron of Hell (Barone): minotauri che lanciano palle di energia dalle mani. Se li affrontate in corpo a corpo i danni possono essere anche maggiori. Sono rosa!

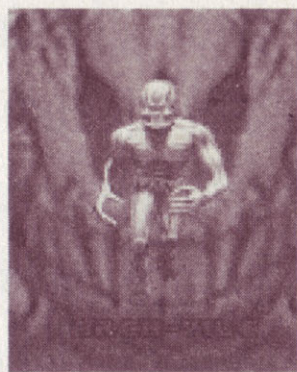
Hell Knight (Cavaliere): minotauri molto simili (per non dire identici) ai Baron of Hell, utilizzano gli stessi attacchi dei fratellastri ma incassano diversamente. Come distinguerli? Dal colore della pelle (la loro è un po' itterica).

Revenant (Il Ritornante): il tizio in questione è uno scheletro con un lanciarazzi impiantato sul groppone. Se vi individua da lontano lancia un razzo a ricerca guidata. Fate i vostri conti.

Arachnotron (Aracnodrone): pargoletti di ragno che lanciano sfere di plasma verde. Sconsiglierei uno scambio di fuoco diretto.

Mancubus (Mancubus): questo grassone super-obeso si è fatto installare due pseudo lanciarazzi al posto delle braccia. Si irrita subito ma si ferma - dopo un violento attacco - per verificare il suo operato. Massacratelo prima... o dopo. Mai "durante".

Spider Mastermind (Ragno Sire): questo ragnazzo meccanico dall'enorme cervello porta una mitragliatrice installata in "zona strategica". E' un tipo abbastanza schivo che pensa ai fatti suoi; ci mette un po' di tempo ad attaccare perché

ha un sistema di puntamento piuttosto lento. E' molto più brutto che pericoloso. In compenso muore in maniera molto elegante.

Arch-Vile (Arcivile): questo "coso" è uno spilungone scheletrico che lancia globi di energia che non hanno nulla da invidiare al vostro BFG 9000. In più, se non lo cremate in fretta, ha la brutta abitudine di andarsene in giro per il livello in questione a resuscitare i morti che avete testé ammazzato.

Cyberdemon (Cyberdemone): questo e-nor-me minotauro cibernetico è un terzo toro, un terzo uomo ed un terzo macchina. Il suo enooorme lanciarazzi sputa delle pillole di dimensioni scandalose. Per eliminarlo - e farne rimanere soltanto gli zoccoli - "bastano" 5 colpi di BFG 9000!!

Final Boss (Il Boss): è tutto ciò che non avreste mai voluto incontrare. Per ucciderlo - e concludere Doom II - dovrete usare un attacco *à la* Guerre Stellari. Come la Morte Nera, infatti, il Boss ha un solo punto debole: uno stomaco piuttosto delicato dove è custodita la testa di JR (no, non quello di Dallas... John Romero, quello del film "La Notte dei Morti Viventi"). Infilando due pillole (nella fattispecie due razzi) nell'apertura dalla quale vomita i suoi "pacchi-dono" si dà inizio ad una reazione a catena che vi vedrà vincitori.

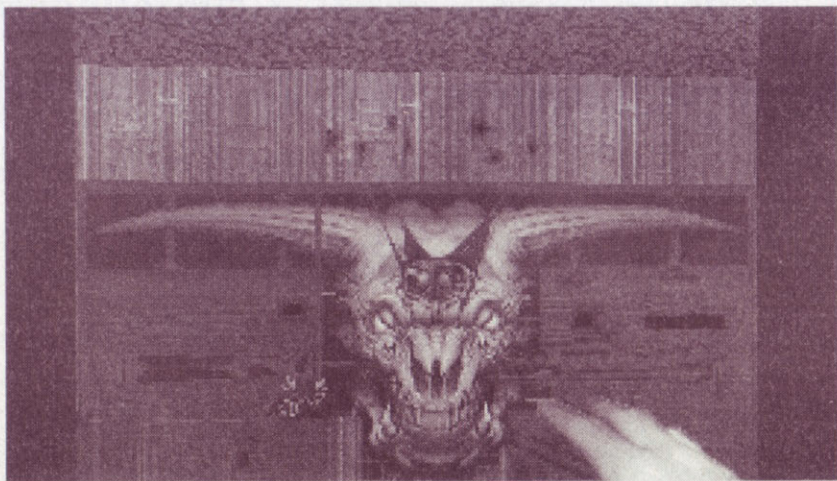



TABELLA DEI VOSTRI AVVERSARI PER ABBATTIBILITA'

OVVERO: Come farli a pezzi nella maniera più veloce ed economica consentita.

"ESSI"	PISTOLA	FUCILE A POMPA	LUPARA	RAZZI	FUCILE AL PLASMA (CELLULE)	BFG 9000 (COLPI)
SOLDATI	2	1	1	NO COMMENT	NO COMMENT	NO COMMENT
SERGENTI	3	1	1	NO COMMENT	2	NO COMMENT
COMMANDO	4	-	1	NO COMMENT	5	NO COMMENT
IMPS	6	1	1	NO COMMENT	3	NO COMMENT
ANIME PERSE	10	2	1	1	5	1
DEMONI/SPETTRI	14	3	2	1	7	1
RITORNANTI	38	4	2	2	14	1
DEMONI DEL KAOS	36	6	3	2	18	1
ELEMENTALE DEL DOLORE	35	5	3	2	30	1
ARACNODRONI	45	7	4	3	30	1
CAVALIERI	52	9	5	3	30	1
MANCUBI	65	9	5	4	30	1
BARONI	100	15	8	5	50	1
RAGNO SIRE	300	43	22	15	150	3
CYBERDEMONE	400	58	29	20	200	5
BOSS	-	-	-	2	-	-
ARCI VILE	-	-	-	-	-	2

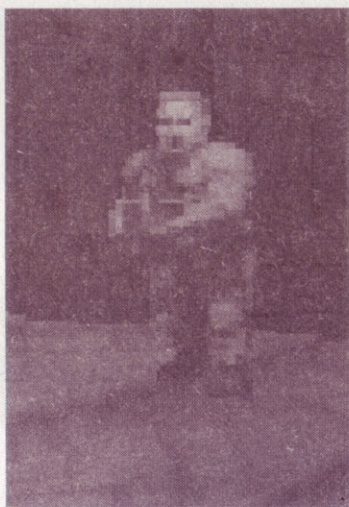
Comandi per bypassare i problemi: CHEAT!!!

IDDQD - immortalità perenne.
IDDT - una volta dà la cartina del piano, due volte le fonti di calore.
IDMYPOS - abbreviazione di "My position", segna la propria posizione in mappa.
IDFA - armatura a 200%, pieno di munizioni.
IDKFA - armatura a 200%, tutte le chiavi, pieno di munizioni.
IDCHOPPERS - vi regala la sega circolare, con un commentino.
IDCLEV + livello che si vuole raggiungere (01, 02... 30, 31...).
IDCLIP - permette di passare attraverso i muri.
(l'equivalente dell' *IDSPISPOPD* in Doom 1).
IDBEHOLD+
R - tuta antiradiazioni per 60".
I - invisibilità per 60".
V - invulnerabilità per 30".
A - mappa del piano attuale.
L - occhiali infrarossi per 120".
S - berserk sino alla fine del livello.
(Hei, leggete di seguito le lettere mauscole!)

COME USCIRNE VIVI E POTERLO RACCONTARE

Nota: dato che i livelli di difficoltà presentano un numero sempre crescente di *schifezze da macello,* quando trovate il segno "*" state sempre all'erta, sicuramente si tratta di mostri.

LIVELLO 1 - ENTRYWAY

Ok, armi in resta... si va a cominciare. Alla vostra sinistra trovate la sega. Salite sulle scale davanti a voi, proseguite, in fondo a sinistra c'è una stanza. Un'interruttore a muro fa scendere un ascensore*, si sale e si apre il muro dove un secondo interruttore apre la porta per andare in giardino. Attenzione alla grata degli imps. Tornate indietro, ci sono ancora un paio di stanze per 'riscaldarsi' le dita in vista della lunga epopea che vi aspetta. Occhio agli interruttori... L'ascensore è nella stanzona.

LIVELLO 2 - UNDERHALLS

Dritti verso la porta. Le sbarre di sinistra celano l'interruttore che abbassa uno dei pilastri all'entrata. Tornate alla partenza ed entrate nel nuovo cunicolo. Una scalinata a sinistra porta ad una stanza: in fondo c'è la lupara. Tornando su e girando a sinistra si prosegue sino a trovare una costruzione attorniata da pavimento verde (non è acido). Saltandoci dentro si trova la

chiave rossa (prendendola si apriranno alcuni muri che nascondono *). A sinistra della chiave c'è un passaggio segreto con teletrasporto per l'inizio del quadro. Tornate nella stanzetta davanti a voi e dietro la grata rossa attivate l'interruttore che farà scendere la seconda colonna. Entrate nel nuovo passaggio e troverete due porte blu. La prima dà sull'ascensore, la seconda è in fondo ad una scalinata. Proseguendo finirete in una serie di tre sale sotterranee di * che custodiscono la chiave blu.

LIVELLO 3 - GANTLET

Andando sempre dritti e supefata la prima serie di stanze imboccate una hall presidenziale dai numerosi sbocchi: ci sono parecchi corridoi e piattaforme su vari livelli. Usciti all'aperto prendete il corridoio con le scale: c'è una mitragiatrice e, continuando per quella strada, la chiave blu. Attenzione: nell'acqua vicino al lancia-razzi (lo vedete sulla colonna) ci sono gli spettri. Sempre da quelle parti trovate un teletrasporto che vi porta in cima alla colonna ed un interruttore che fa salire il muro che vi permette di raggiungere un secondo teletrasporto (si vede la finestra nel muro lì vicino): vi proietta nella seconda hall. Passata la porta si trova la chiave rossa. Per raggiungerla girate in fondo a destra: la stanza è piena di *. Appena entrati c'è un cubo: salendoci sopra si aziona un montacarichi che vi permetterà di raggiungere la chiave. C'è un interruttore da premere per sbloccare la

porta. Il teletrasporto vi riporta alla seconda hall. Con la chiave rossa potrete raggiungere l'ascensore.

LIVELLO 4 - THE FOCUS

La porta è a destra. Andate dritti sino in fondo. Nella sala-gabbia c'è un interruttore a muro da attivare. La chiave blu è nella parte a sud al centro. Attenzione al pavimento marrone (acido): c'è una porta. Con un piccolo bagnetto troverete una utilissima lupara. Una volta individuata la chiave rossa - nord-est - raggiungetela con gli elevatori. C'è un teletrasporto che vi riporta alla sala delle grate. Dopo la porta rossa c'è la chiave gialla. Sàltate alla vostra sinista, prendete il teletrasporto, girate il pianerottolo, attivate l'interruttore verde, trovate il teletrasporto successivo che vi riporta all'entrata. Aperta la porta dell'ascensore salutando il demone che vi accoglie..

LIVELLO 5 - WASTE TUNNELS

La prima sala nasconde alcune botole con munizioni... custodite. Girate a sinistra e prendete la porta per i tunnel bui ed oscuri. Ci sono tre strade:

* Una freccia luminosa indica la sinistra. Si arriva alla porta rossa.

*A destra ci sono sette porte che nascondono tre interruttori (una freccia per terra indicherà la direzione del passaggio aperto). Da qui si raggiunge la porta rossa.

* Andando dritto: scoprirete le segrete. Prendere la porticina a sinistra, girare due volte a destra e la chiave rossa è in vista: a proteggerla incontrerete - per la prima volta - le Anime Perse. Scendendo verso la porta rossa troverete il

lanciarazzi. Dopo la porta rossa si trova la chiave blu, dopo la porta blu la chiave gialla, protetta dai demoni del kaos, che fa salire la passerella per la porta gialla. Nei tunnel secondari dietro l'ascensore troverete missili e munizioni di scorta.

LIVELLO 6 - THE CRUSHER

Dietro le colonne vi aspettano un po' di soldati, una porta blu ed un ascensore dalle sbarre dorate. Una volta scesi con l'ascensore divertitevi con i baroni che attendono a custodia del fucile al plasma e della chiave blu: al fianco all'ascensore c'è un interruttore che farà scendere una sezione di soffitto sulle loro teste. Se cadete nell'acido c'è un teletrasporto che vi porta dritti dritti sulla suddetta piattaforma. Ripreso l'ascensore ed aperta la porta blu troverete un interruttore che muoverà un pezzo di muro che nasconde una camera segreta zeppa di imps. Salendo sul muro si prosegue sino ad una stanza dagli scalini concentrici. Primo incontro con un ritornante: usate pure il vostro plasma, in cima alla scalinata troverete la ricarica. Attenzione però a quando salirete... la chiave rossa è protetta *. Il rinculo delle vostre armi può

rivelarsi deleterio: consigliabile non cadere nella fossa degli imps. Salendo vedrete una toppa gialla sul muro. Questo passaggio segreto nasconde oggettini molto utili. Per ottenere tutte queste regalie vi basta un solo colpo ben piazzato nel barile di benzina: la reazione a catena farà il resto. Dietro alla porta rossa ancora*. Superate anche le sale della lava si vede l'uscita. I teletrasporti sono in collegamento col quadrato centrale ma attenzione: valgono in entrambe le direzioni. Una volta che l'atmosfera si sarà tranquillizzata, potrete raggiungere l'interruttore per attivare il ponte. La chiave gialla è lì vicino.

LIVELLO 7 - DEAD SIMPLE

Dannatamente semplice, dicono. Gli interruttori attorno al perimetro interno fanno scendere i cubi con le armi dell'arena. Una volta liberati dei mancubi fate attenzione agli aracnodroni. Non cercate uno scontro diretto, utilizzate invece la tecnica dell'attacca-e-fuggi: il corridoio esterno non è - come potrebbe sembrare - pieno di acido e potrete approfittarne per "fare il pieno". Per cambiare stanza, 'attivare' il cubo rosa al centro della costruzione.

LIVELLO 8 - TRICK'N'TRAPS

Otto le porte che trovate davanti a voi. Iniziando a contare dalla 'porta gialla' esclusa proseguite in senso orario:

1) i buchi nel muro nascondono parecchi demoni del kaos. in fondo, dietro alle colonne, ci sono un po' di munizioni.

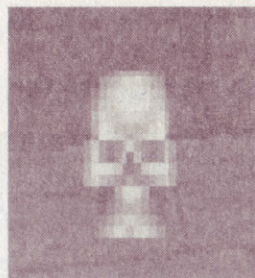
2) demoni a non finire. Dietro al lancia razzi ulteriori corridoi, un BFG 9000, * e munizioni varie.

3) due tele trasporti, uno a sinistra l'altro a destra. Entrambi vi portano in una sala con *, ma da due entrate opposte. Se cadete nell'acido sul lato, c'è un passaggio segreto che dà a delle tute di protezione e ad un tele trasporto che vi riporterà su. Ci sono altri due tele trasporti che vi proiettano su di un pianerottolo sopra ad un mare di imps. Occhio che i fetenti si materializzano alle vostre spalle, sulla sinistra. Per uscire saltate giù, schiacciate il teschio sul muro (che aprirà la porta) e premete il muro alla vostra sinistra per aprire il tele trasporto davanti alla porta (4) per la sala di partenza.

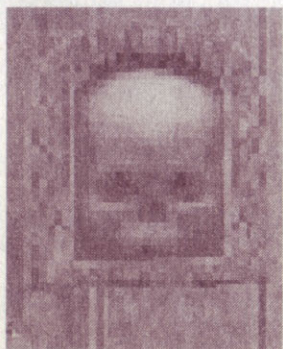
5) tonnellate di baroni ed un cyberdemone tutti in una volta per proteggere una misera chiave-teschio gialla: buttatevi a pesce sulle sfere verdi armati di un grosso, grossissimo calibro. Per uscire schiacciate l'occhio in fondo alla stanza.

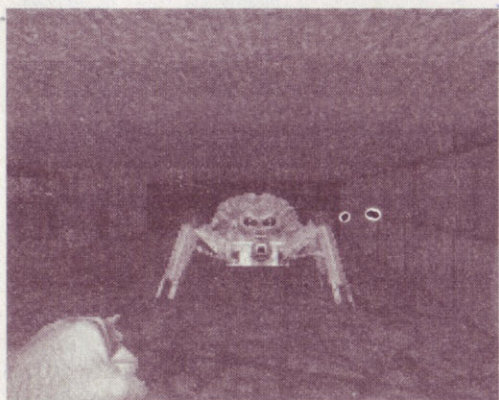
6) solita imitazione di minotauro più una palla svolazzante che ti si trasporta silenziosamente alle spalle.

7) serve la chiave rossa. E' l'uscita. La passerella inizierà a scendere non

appena supererete la soglia. Anche una volta arrivati in fondo dovrete essere molto veloci ad aprire la porta dell'ascensore o finirete inesorabilmente nell'acido.

8) serve la chiave gialla. C'è la chiave rossa è protetta dagli imps ma anche qui vi aspetta una sfera dell'invulnerabilità. Numerose le munizioni. Per uscire l'interruttore è a nord est.

LIVELLO 9 - THE PIT

Salite in cima dove vi attende una sfera blu. Fate molta attenzione agli interruttori che potrebbero sbarrarvi la strada dove meno ve lo aspettate. * vi aspettano dietro le paratie nere che si aprono automaticamente. Saltando in diagonale scenderete di piano in piano sino al primo. Con un interruttore che sembrerà chiudervi la via del ritorno e con gli adeguati salti arriverete ad una porta sull'esterno. Una casamatta con un fossato attorno ospita un po' di *. Per accedere alla costruzione dovrete tornare indietro ad azionare un interruttore che aprirà anche i recinti nascosti degli imps. Nella torre c'è il BFG 9.000. Per prendere la chiave blu (al centro della cartina) dovete passare

sotto la luce blu: si attiverà un ascensore. Una porta nasconde un teschio a muro da attivare: farà aprire una parete a tempo, bisognerà sfruttare ottimalmente l'ascensore. Nella stanza segreta c'è un monolite a tre facce con altrettanti teschi che aprono tre porte.

1) Nella prima, a destra, dovete salire sparando e la scala crescerà con voi ma non abbiate troppa foga. Vicino all'armatura ed alla vita che troverte ci

sarà un teletrasporto che vi riporterà ai piedi della scalinata. con un po' di pazienza ed i giusti calcoli ne uscirete vincitori.

2) In quella in mezzo, in un mare di acido, a sinistra si nasconde la mappa elettronica del piano. Fate molta attenzione e siate rapidi.

3) In quella a sinistra ancora acido. L'unica è tuffarsi. C'è una tuta sulla destra ma siate lesti, dovrete entrare nella torre bassa, azionare un pannello, uscire di corsa e prendere la chiave gialla, poi andare a sinistra per trovare un interruttore a teschio e tornare su.

L'uscita è nella parte a sud-est della mappa. I portali gialli nascondono *. La porta dell'ascensore lampeggia.

LIVELLO 10 - REFUELLING BASE

Scendete le scale molto velocemente. Tuffatevi nel passaggio sul muro ad est poi in quello a sud-est, poi girate a sud sino in fondo: dovrete aprire la porta. Entrate girando a sinistra, nello stanzone correte a destra costeggiando il muro sino al lato sud. Quando gira nuovamente verso nord tuffatevi nel mezzo della stanza sul pronto soccorso.Si apriranno due porte davanti a voi.

Fiondatevi verso quella di sinistra, dribblate i ragnazzi e salite le scale a sud: la chiave blu. (Più tardi, curiosando sui muri lì attorno potrete trovare il BFG 9000). Un passaggio segreto sul muro nord porta ad un deposito che sbuca in uno stanzone. La chiave gialla è davanti a voi sulla sinista, l'interruttore per riaprire laporta è nell'angolo sud-est. Ritornate al deposito del BFG 9000, prendetelo correte nell'angolo sud-est ed aprite la porta nascosta. Passate per la porta ovest, trovate la porta gialla. poi la porta blu.

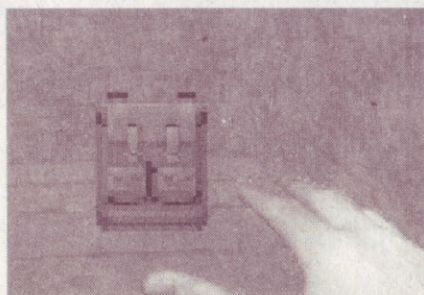
LIVELLO 11 - CIRCLE O' DEATH

Arrivate al circolo, girate a destra, la chiave blu è nella stanza all'estrema destra (sud est) della cartina. E' però protetta da una "guardia". Aspettatela in un posto sicuro con il BFG 9.000 ma tenete presente che l'arma ci mette qualche secondo prima di sparare. Nell'uscire consultate la cartina, un passaggio segreto vicino alle scale nasconde armature e mitragliatrice. La porta blu è dalla parte opposta dell'anello. Entrate, sinistra, scale, interruttore, passerella, altro

interruttore in fondo. Tornate al circolo ed andate a nord, da lì il ponticello per la chiave rossa. Tufffo a nord-ovest per la porta rossa, entrare. Sul muro c'è un passaggio accessibile solo a colonne abbassate: nasconde immortalità. Salendo le scale si incontra, tra i *, un interruttore. La colonna che si abbassa rivela una tuta ed un bel lanciarazzi nuovo... fiammante. Tuffo, alla vostra

sinistra si abbassa un passaggio. In alto a destra della cartina un ultimo sforzo per l'ascensore: attivate un interruttore, correte velocemente dalla parte opposta della sala, prendendo l'altro ascensore ed attivando un secondo teschio per poi raggiungere la hall finale.

LIVELLO 12 - THE FACTORY

Fate prima un giro di perlustrazione. In alto a destra della vostra cartina vedrete una costruzione isolata. Salite in diagonale i gradini: la sfida è arrivare in cima, visto che dovrete saltare con accuratezza per non piombare nell'acido mentre vi sparano da tutti i pianerottoli. Immediatamente dietro questo casotto trovate una costruzione in mattoni rossi con un ascensore grigio. Entrate ma non buttatevi subito sul fondo: occhio ai buchi ai vostri lati ed al muro appena entrati sulla sinistra. Nel grosso complesso (in basso sulla cartina) si entra da una porticina sulla sinistra. Attenzione a Mancubus che vi aspetta sulla destra. Dal corridoio che proteggeva, andare in fondo, poi a destra: c'è la chiave blu, guardata a vista da un ragnazzo antipatico. Fate il giro lungo: il corridoio prosegue molto e vi dà maggiore possibilità di azione. Ci sono diverse porte che si possono aprire con la chiave blu:

1) Appena aperto vedete del plasma davanti a voi ma una volta entrati il pavimento comincerà a scendere mollandovi tra i soldati nemici. Vicino al teletrasporto c'è una

leva da azionare. In un anfratto c'è uno zaino. La stella rossa vi porterà sul tetto, vicino ad un terrazzino con altre munizioni.

2) Una passerella sorgerà dall'acido ogni volta che ne toccherete un pezzo nuovo. La leva sullo sfondo aprirà un passaggio nell'atrio. Una volta azionata attenzione alle vostre spalle. Per chi soffre di allergia all'acido sono in dotazione alcune tutine apposite.

3) Nella stanza tutta a cubi vi aspetta una bella sorpresa: aprire la porta in fondo ad armi spianate.

L'anfratto buio aperto nell'atrio, invece, nasconde il BFG 9.000. Nella stanza in basso a destra si cela la chiave gialla. Prendetela, uscite e recatevi nell'ultimo stabilimento in alto a sinistra. La porta interna dà su una stanza zeppa di demoni del kaos. Cinque leve per aprire l'ascensore.

LIVELLO 13 - DOWN TOWN

Sempre, allo scoperto, occhio alle finestre ed agli spalti. Girate subito a sinistra e seguite la freccia. Di fianco alle scale c'è una pozione berserk. Salite e troverete una porta: una volta scesi, svicolate tutto a mancina, azionate la leva e troverete una porta per l'esterno. Fatto il pieno rientrate e, alla vostra destra, fate scendere il muro: un nuovo interruttore farà uscire una scaletta per un teletrasporto che vi lascerà sul propileo di sinistra rispetto all'inizio del

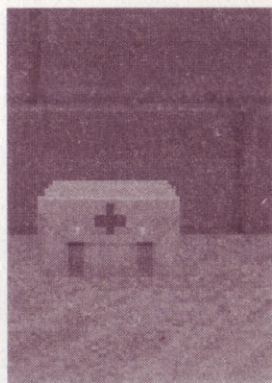
livello. Da qui sarà possibile saltare nella casupola davanti per prendere la sfera blu. Tornate alla stanza del teletrasporto e prendete il corridoio nell'angolo nord ovest. Un nuovo corridoio porta davanti ad un muro/ascensore che dà in una stanza di imps. Il teschio sul muro davanti a voi nasconde un deposito di munizioni. Ci sono tre uscite:

1) il pozzo a destra.

2) il pozzo a sinistra che porta a stanze successive sino alla chiave blu. E' in una stanza con due teletrasporti: quello in cima alle scale porta sul tetto della seconda palazzina in alto da sinistra (deposito di munizioni). Il secondo ritorna all'inizio.

3) Il teletrasporto che arriva al camminatoio della penultima casupola in basso (di fianco a quella della vita blu) con una porta blu.

Appena entrati da quest'ultima porta prendete una sfera dell'invincibilità (verde) ed un teletrasporto a sinistra. Il passaggio vi rimaterializza in cima alla piramide in alto al centro. Pur in bianco e nero vi renderete conto di quanti * ci siano a difendere la chiave rossa...carne per la vostra sega affamata. Saltando a terra vi troverete nel settore settentrionale della cartina. In alcuni corridoi vi aspettano alcune sfere utili. Con il teletrasporto sotto il 'portico

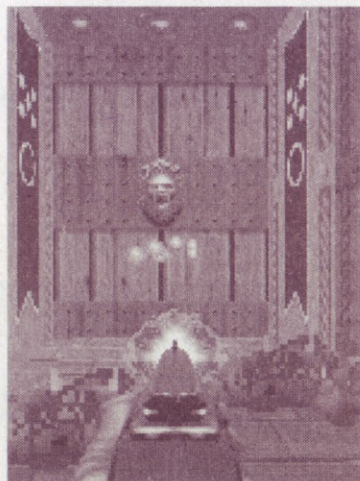
del risanamento' troverete il BFG 9.000. In alto a sinistra nella cartina c'è una strana costruzione con un fucile al plasma in bella mostra. Potete prenderlo - a rischio della vostra testa - se troverete il giusto tempo od utilizzando la sfera verde. La chiave rossa apre l'ultima casetta a sud est: utilizzando l'ascensore ed i successivi salti troverete la chiave gialla, che apre la porta della costruzione vicina allo 'schiacciatesta', nord ovest. Exit.

LIVELLO 14 - THE INMOST DENS

Entrando nella sala dritta al vostro naso c'è un'armatura blu ed un passaggio segreto che nasconde dei razzi. Risalite le scale, l'anello inferiore si raggiunge saltando dalla prima finestra che vi ispira. C'è un grosso ponte ad est nella cartina, con delle sentinelle. Le porte si aprono mentre vi avvicinate. La costruzione davanti a voi è zeppa di imps. Una volta 'violata' individuerete una strana finestra che dà su di un ponte: con una buona rincorsa si riesce a passare. In fondo a sinistra la chiave/teschio rossa. Tuffatevi, andate sino alla colonna dritta avanti a voi e saliteci, passando dalla parte opposta. Girate a destra, salite sulla colonna ed attivate il teschio sul muro. Scendete e girate a destra, entrando sotto. Qui dovrete attivare l'interruttore per l'ascensore e, se non vi fa schifo, prendere il lanciarazzi. Siete di nuovo al punto di partenza. Andate a destra, alla grande scalinata curva. Aprite la

porta rossa, attivate il teschio che fa scendere le sbarre rosse. Ponte, sempre dritti, trovate la chiave blu. Aggirate la costruzione entrando in acqua, costeggiate il muro ad est sino a trovare una porta. Consultate la cartina e tornate al luogo dove avete trovato la chiave rossa ma, dopo il salto, girate a destra. Con un piccolo salto diagonale (attenzione alle piattaforme sporgenti: sono il luogo preferito per il riposino degli spettri) arrivate ad un nuovo ponte. Passata la porta blu con un ultimo salto si raggiunge l'uscita.

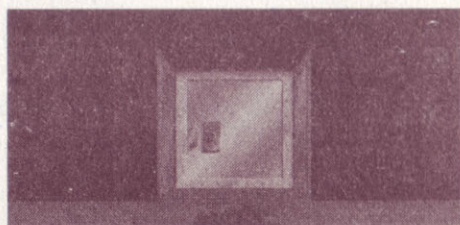
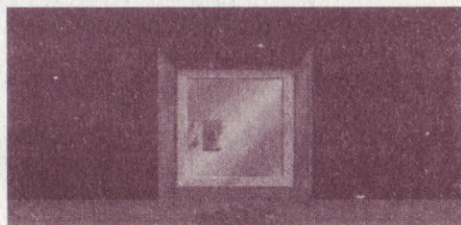
LIVELLO 15 - INDUSTRIAL ZONE

A sinistra un interruttore vi permette di raggiungere il giardino sottostante. A sinistra in fondo, attivando un monolite con un interruttore, scenderà una parte del muro. In cima c'è un'armatura blu. Se cadete nella lava prendete al volo la tuta nascosta tra le curve della scala. Nel primo palazzo in fronte all'entrata c'è la chiave rossa. Il teletrasporto si raggiunge spostando il muretto che lo protegge. Vi porta nel palazzo a fianco a sinistra (consultate la cartina). Sinistra, sinistra, saltare sotto, uscire dalla finestra e ripetere tutto il giro. Saltando, questa volta, buttatevi sulla destra ed atterrerete su una sezione di muro. Da lì, saltare sulla mitragliatrice. Al centro della cartina c'è una grossa costruzione attorniata dalla lava. Dietro un angolo si nasconde un teletrasporto (sul lato sud) che vi porta all'interno: davanti a voi c'è un BFG 9.000, una trap-

pola. Un barone e delle palle volanti usciranno alle vostre spalle. Una volta sconfitti e recuperata la chiave gialla un nuovo monolite con un teschio farà salire una scalinata per uscire. Sul cornicione raggiunto ci sono 'alcuni' soldati e 'qualche' imps. Girando attorno alla costruzione troverete due grandi porte verdognole con i simboli del kaos... conducono a vita ed armatura blu. Il teletrasporto arriva (con possibilità di ritorno) alla porta rossa. In fondo alla cartina c'è un castello con spalti. Aprire la porta gialla è facile. Prendere la tuta per le radiazioni anche. Un po' meno il resto: sulla destra, in fondo al corridoio con la lava, la cartina elettronica del piano. Andando dritto si raggiunge un teschio da premere. La nuova scala arriva sino agli spalti dove andranno attivati due teschi a muro (prima a destra, poi a sinistra). Correre giù molto velocemente e, una volta al piano terra, seguire la freccia luminosa: in una stanzina nella lava c'è un fucile al plasma. Usciti e saliti sul pianerottolo di sinistra si trova la chiave blu. (Qui c'è anche un passaggio, a sud, che porta sino al teletrasporto per il livello speciale 1). Dal palazzone centrale è anche possibile saltare su una colonna con una tuta, plasma, munizioni ed un interruttore da premere. Abbassate le sbarre gialle si arriva alla porta gialla. Una serie di passaggi (orecchi aperti) porta, a sud, ad una porta con gli stendardi giallo-blu: la corsa finale per il teletrasporto dell'uscita.

LIVELLO SPECIALE 1 - WOLFENSTEIN

Per tutti i nostalgici ecco ritornare quei simpatici omini con l'uniforme blu. Usciti dalla stanza d'arrivo girate a sinistra. Superato un grande corridoio entrate in una hall con un po' di nazi. Porta a destra, corridoio a destra, porta ad est, ultima alcova a destra, porta nascosta, scale, sino ad arrivare ad uno strano 'fiore' quadrilobato con BFG 9000 e qualche - chilo - di munizioni. Tornando nella hall, la porta a nord vi conduce in un corridoio dove un gruppo di nazi difende un deposito segreto. Nord, sinistra, proseguite nel corridoio sino ad arrivare ad una stanza piena di soldati. Andando sempre a sud e, all'ultimo bivio, ad est troverete l'ascensore per il livello 16, non abbiate fretta: una porta segreta sul muro di sud vi farà arrivare ad una nuova uscita. Il...

SUPERLIVELLO SEGRETO - GROSSE

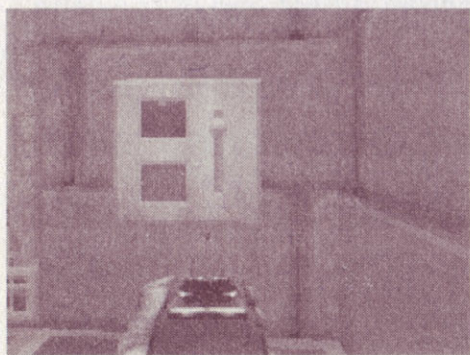
Superata la porta, nella sala grande ci sono nazi dietro ogni colonna. A metà, sul entrambi i muri, depositi segreti. Occhio ad aprire la porta a nord perché vi aspetta un Cyberdemone. Per arrivare all'interruttore per al livello successivo dovrete fare il tiro a segno con quattro bambole impiccate!!!

LIVELLO 16 - SUBURBS

Per restare vivi di qui ci vuole tattica. Uscite. Non badate all'arcivile che vi aspetta e scappate verso sud. Passate attraverso l'arco tra i due muri neri e girate a destra. Davanti a voi si apre un laghetto acido con una costruzione in legno decorata di imps. Sparate mentre salite per prendere la chiave blu e la cassa di missili. Da nord si scatenerà il finimondo: mantenete la calma e scappate verso est. Un mancubus ingaggerà una folle battaglia con imps e cacodemoni. Rientrando nel cortile interno e correndo a nord si arriva ad una scala con un ritornante. Ulteriore porta e, blastati i demoni, entrate sparando: con il BFG 9000 dovreste liberarvi dei ritornanti

che vi aspettano. Entrando nella porta blu troverete la chiave rossa. Sulla finestra c'è una testa di demone che dovrete attivare: apre l'esagono rosso e blu che avete visto nella stanza vicino ed il relativo accesso al tele trasporto per la colonna a sud est con i fucili al plasma. Un BFG 9000 vi aspetta nella costruzione quadrata ad est, ma vi conviene filare all'estremo nord est della cartina ed attivare gli ascensori (si riconoscono dai quadrati neri rettangolari). Salite sulla costruzione, liberatevi dagli imps e, abbassate le sbarre rosse, raggiungete l'uscita.

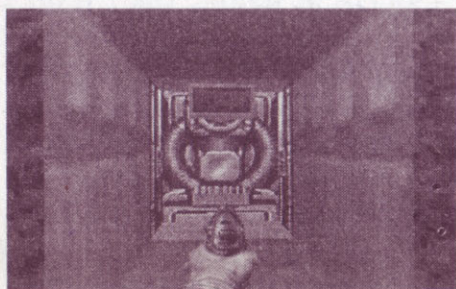
LIVELLO 17 - TENEMENTS

Eccelso! Passate velocemente la prima hall, la seconda, poi prendete il passaggio a lato della scala di sinistra. Arrivate ad uno stretto camminatoio su una vasca di rifiuti tossici. La chiave rossa vi aspetta in fondo: se cadete nella melma sottostante salvatevi con i tele trasporti. Salendo sulla scala di ovest ed aprendo la porta rossa si raggiunge una sala di spettri con un interruttore da attivare. Giù dalla scala e salire su quella davanti: una testa da premere sul muro, ma attenzione al pavimento: sotto è pieno di bestiacce. Percorrendo il corridoio si raggiungono alcune sale successive sino ad attivare tre interruttori a muro e a saltare nella prima hall. Girando a destra si raggiunge il grande cortile centrale. Uccidendo ora gli imps e i demoni del kaos si starà più sicuri dopo. Salite sulle scale ad est troverete un ritornante e dei sergenti che vi aspettano alla fine del corridoio. Nella stanza a nord spostatevi al centro del precipizio, giratevi e saltate nell'acido: davanti a voi vedrete un interruttore. Attivatelo, correte all'angolo alla vostra sinistra e preparatevi a correre verso il corridoio dal quale siete arrivati: una porta a tempo vi porterà in un nuovo corridoio. Sparate al barile che vedete per creare una reazio-

ne a catena che vi spianerà la strada per l'arrampicata. Attivate l'a testa di leone a sud e poi scappate dal muro ad ovest. Attraversate il ponte che vedete, saltate

nello stretto budello che trovate ed attivate l'interruttore a nord. Risalite, correte dove prima avete eliminato il ritornante, e prendete la chiave blu. La porta blu è sul lato ovest del cortile. Apritela ma non entrate. Aspettate i cattivi e fate un po' di tiro al piccione. Quando il traffico diminuisce irrompete sulla destra, arrivate in fondo poi tornate in dietro e girate nel corridoio a sinistra. Salite le scale ad est, fateci ciò che va fatto, scendete sino al muro davanti e prendete tutto. Tornate su per le scale ed attivate l'interruttore testé apparso, quindi tornate sulle scale verso nord. Entrate e visitate i corridoi quindi tornate al cuore sull'altare: con una buona rincorsa evitate il ragnazzo che vi aspetta sotto e saltate verso la chiave gialla. Uscite nel solito cortile quadrato e ficcatevi nella costruzione di legno dove attiverete la porta gialla che farà scendere le sbarre. Qui c'è un nuovo massacro da compiere. Una volta finito uscite sulla passerella a nord, girate ad ovest, saltate nuovamente nella costruzione e prendete il tele trasporto davanti a voi. Venite depositati sulla cima della torre, saltate giù e tornate sino all'entrata del tele trasporto: aprite la porta alla vostra destra e raggiungete la fine del camminamento che vedete facendo attenzione alle sorprese nascoste. Usate l'interruttore, uscite e saltate dalla parte opposta. Premete l'interruttore nel muro di nord, salite sulla piattaforma ad est, spara-

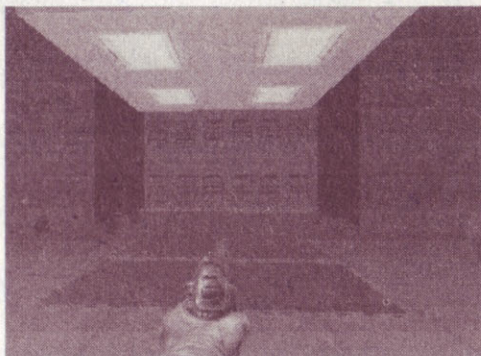
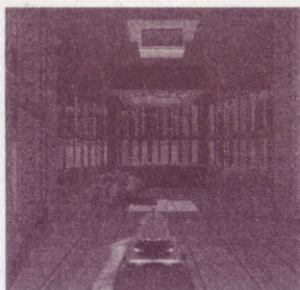
te sul muro ad est, raggiungete il fondo del corridoio e tornate indietro. Nel muro ad est si è aperto un passaggio con un sergente. Uccidetelo, entrateci e quindi ritornate alla stanza grande. Rientrate nel corridoio dell'imp e quindi in fondo a quello del sergente. Nella sala principale si aprirà un nuovo passaggio nell'angolo nordest. Entrate, uscite, ritornate in quello del sergente, quindi ancora nell'ultimo. Alla fine di questa assurda tiritera da capogiro c'è l'uscita.

LIVELLO 18 - THE COURTYARD

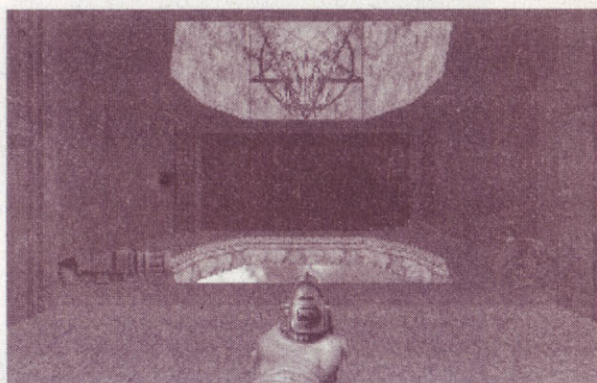
Sparate alla porta per uscire, andate alla porta a nord. Limitatevi a prendere ciò che trovate sulla vostra strada. La chiave gialla si trova in fondo a sinistra. Tornate leggermente sui vostri passi e salite sulle scale di legno a nord. Aggirate la costruzione ad est, entrate nella porta gialla e prendete il tele trasporto. Saltate giù e sulla destra troverete la chiave blu. Dal lato opposto un

interruttore su una colonna fa salire le scale per il tele trasporto che vi riporta da dove siete venuti. Uscite e tornate a sud, nello stesso punto dal quale avete iniziato, una porta blu nasconde l'ascensore.

LIVELLO 19 - THE CITADEL

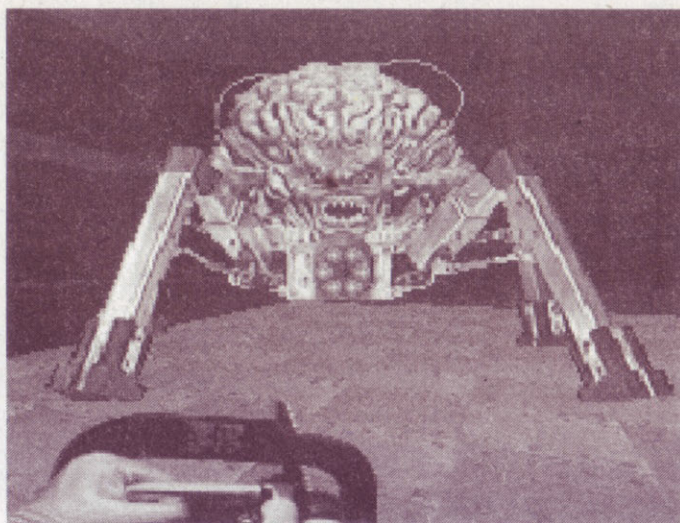
Usando il piccolo casotto alle vostre spalle, riparatevi dall'attacco proveniente da ovest. Entrate. La porta a destra nasconde un importante interruttore.

Andate verso nord, aprite la porta e girate a sinistra. Salita la scala aprite la porta e attivate l'interruttore che trovate al centro della stanza. Entrate nel passaggio che si apre sul muro a sud. Trovate una porta che nasconde degli imps. Attivate il teschio sul muro a nord ed entrate nel tele trasporto. Da questa nuova stanza prendete a sud-est, uscite correndo verso est sino all'apertura sud del cortile centrale. Da qui sporgetevi e liberatevi del ragnazzo. Tornate indietro per tutta la strada sino ad arrivare davanti ad una testa di leone che non si apre. Ai vostri lati ci sono due corridoi. Quello a sinistra nasconde una trappola: quando tenterete di prendere la sfera dell'anima verrete trasportati nella torre di sudest. Uccidendo tutti gli imps si alzerà una piattaforma che vi porterà alla porta. Non cadete, però. Dirigetevi a nord dove trovate la chiave rossa. Da lì saltate nel cortilone ed attivate l'interruttore sul muro a nord. Tornate a sud e riprendete il tele trasporto. Uscite ed andate verso sud. Passate l'uscita a destra ed aprite un passaggio segreto sul muro ad ovest. Entrate ed andate sino in fondo. La sbarra-spazio della vostra tastiera attiverà un elevatore. Una volta in cima correte e saltate fuori. Potrete così superare gli sbarramenti alla costruzione di nord ovest. Entrate nella porticina a sinistra in cima alle scale. L'interruttore è lì. Una volta fatta

piazza pulita uscite facendo attenzione ai soldati che sono usciti dal muro a nord: proteggono una mappa computerizzata. Occhio all'entrata a destra, la parte finale vi potrebbe far venire un gran mal di testa. Passando continuate a correre e girate sulle scale a sinistra. Dalla piccola casamatta potrete usare il BFG 9000 oppure attivare l'interruttore che aprirà un passaggio per il piano sottostante, a sinistra sul muro a nord, ed un ripostiglio munizioni, sulla destra. Sotto troverete cinque tele trasporti corrispondenti alla piantina del castello (vedere cartina). Prendete quello a sud ovest e risalite la scalinata che troverete sino alla chiave gialla. Attivate l'interruttore prima di scendere. Uscite e portatevi sul retro del fossato a nord. La costruzione che trovate nasconde il passaggio al livello successivo: due chiavi bastano ad aprire le sbarre quel tanto che vi farà passare.

LIVELLO 20 - GOTCHA!

Uccidete il sergente davanti a voi, voltatevi e sistemate i due vigliacconi che speravano di arrostirvi poi saltate sulla loro piattaforma. Seguendo il cornicione sul quale siete, arrivate ad un magazzino. Tornate all'entrata e buttatevi nel silenzio della hall: due piattaforme scenderanno con un cyberdemon ed uno spider mastermind. Trovate un buon posto dove aspettare che i due si scannino. Una volta eliminati attivate l'interruttore sul "ring" facendo poi attenzione ai nuovi arrivati: baroni e ritornanti non sono una gran compa-

gnia, a meno che non incomincino a menarsi tra di loro. Uscite (nord) e scegliete le scale da cui scendere (formano un corridoio ad 'U'): demoni del kaos ed elementali del dolore, se debitamente 'manovrati', si massacreranno tra loro lasciandovi in pace. Il tele trasporto vi porta in una costruzione a nord. Con le scale ed un buon salto si entra in una stanza angusta. Prendete il tele trasporto a sud e vi troverete su una torre ad ovest del complesso centrale. Un saltino ed entrate nel corridoio che trovate davanti a voi. Uscendo - dopo aver attivato il testone nella stanza dei palloni gonfiati - entrate nel tele trasporto a sinistra. In fondo alla stanza c'è l'uscita.

LIVELLO 21 - NIRVANA

Entriamo nel tele trasporto a sinistra. Da qui ora non si esce ma si può ammazzare un sacco di gente. Quando il livello di fuoco si fa preoccupante basta fare un passo per mettersi in salvo. Quando il numero di nemici è sceso a livelli accettabili torniamo definitivamente alla stanza iniziale e prendiamo l'altro tele trasporto. Giriamo ad ovest e seguiamo il muro esterno sino a che non entreremo in un nuovo tele trasporto. Accendiamo tutti e quattro gli interruttori che troviamo davanti a noi e saliamo sulle scale che si formano sino ad individuare due mancubi e una marea di imps. Uccidiamoli

ed attiviamo gli interruttori a muro, quindi prendiamo il tele trasporto nell'angolo sud est. Guardando verso nordovest si apre il muro. Nell'angolo nord ovest c'è la chiave gialla, a sudovest il tele trasporto. Giratevi di 180°, infilate il passaggio a destra ed il primo tele trasporto a sinistra. Abbassiamo le sbarre gialle verso nord. Si passa di fianco a delle sbarre blu sino a che non

si individua la chiave rossa. Corriamo ad ovest e, passato il muro con la barriera blu, a nord ovest saliamo sulla piattaforma che guarda il ripiano della chiave blu. Scende permettendoci di usarla come trampolino. Presa la chiave blu bisogna correre a sud dove usando una colonna a forma di punta di freccia si arriva alle barriere gialle. Abbassiamo le barriere blu e rosse e tuffiamoci nel buco.

LIVELLO 22 - THE CATACOMBS

Per iniziare facciamo un po' di tiro a segno sparando tra una fiaccola e l'altra. La torcia verdeè un interruttore che fa scendere una piattaforma. In fondo alla stanza un tele trasporto conduce alla piattaforma centrale. Da qui si può saltare ad ovest per la chiave gialla. Angolo nord est e ascensore: arri-

vati in cima si accende l'interruttore a destra quindi si salta a nord. Salire le scale ad ovest e seguire la strada sino ad una stanza dove qualcuno attende a destra. Sud e subito dopo a est. A nord c'è una porta con un teleporto. Un ritor-

nante e degli imps curano la chiave blu. Da lì tornate alla piattaforma centrale. Il lanciarazzi si prende ad ovest. Andando a nord est si arriva da alcuni demoni. Aprire la porta blu ed attivare l'interruttore che abbassa la barriera. Davanti a voi a sinistra, ancora a sinistra. L'interruttore a sud apre la porta ad est e libera un baronetto. Una volta morto l'interruttore riapre la porta che si chiude alle vostre spalle. L'interruttore a nord abbassa la piattaforma sulla quale bisogna correre per uscire. Chiave rossa. Proseguire sino ad una porta. Muro sud, andare ad est e proseguire. Appena prima di girare a sinistra ecco altri indesiderati. Proseguire verso nord. Attivando l'interruttore nella hall bisogna correre in dietro prima che il divisorio si alzi nuovamente. Una volta passati si deve prendere l'ascensore nell'angolo sud ovest. Salire, saltare giù e correre nell'angolo sud est attivando un nuovo ascensore. Passare la porta rossa verso l'uscita.

LIVELLO 23 - BARRELS O'FUN

Non fiatate, non parlate e togliete il dito dal grilletto. Giratevi verso sud e

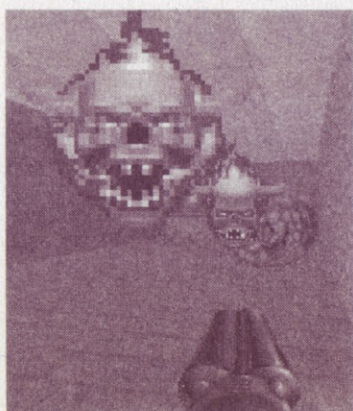
mettetevi a correre a più non posso. La vostra fuga fa svegliare un mancubus che vi spara ed innesca una reazione a catena molto spettacolare ma altamente mortale. Correte verso la porta a sud e buttatevi a pesce. Ce l'avete fatta? META! Il tele trasporto vi mette in una situazione ancora peggiore. Altra stanzona di barili con un pieno di cavalieri che vi circondano dandovi le spalle. Riprendetevi dallo shock e studiate il percorso: nord. Spostatevi con

cautela (alt+freccia direzionale) e sparatevi in direzione del corridoio. Se non fate vaccate arrivate sani e salvi al tele trasporto in fondo a sinistra in una stanzetta vuota. Dopo il cataclisma giratevi a sud e finite quello che i barili vi hanno lasciato. Nella stanzona in fondo - se non l'aveste notato prima - c'è una mappa computerizzata miracolosamente sopravvissuta all'esplosione. Il tele trasporto arriva in - un'altra!? - stanza di barili. I nemici questa volta sono i teschietti alati. Se li evitate tutti, in fondo trovate un interruttore sulla sinistra. Il muro ad est sale. Saltare a destra e correre verso sud. La piattaforma si abbassa e porta al lato sinistro. Correre a nord senza troppe cerimonie e passare nel canale di destra, saltare sulla piattaforma davanti a voi e quindi svoltare immediatamente verso sud est. Il tele trasporto vi spara in una grande stanza. A nord est c'è da attivare un interruttore. Tornando nella hall e dirigendosi dalla parte opposta si incontrano uno ragno sire con il suo

seguito. Aggirateli cordialmente ed entrate nella stanza da dove sono venuti: chiave gialla e tele trasporto. Scappare verso ovest dovrebbe impedire ad un arcivile di banchettare con le vostre spoglie. Incominciate a correre e non rallentate nemmeno vedendo il party di benvenuto: ricordatevi che siete più veloci di tutti quei ritornanti che vi aspettano. Quando trovate il BFG 9000 giratevi a sinistra. Un mare di demoni - ma quanti sono? - aspettano solo di essere blastati. Una volta eliminati si vedono chiaramente i tele trasporti e gli aracnodroni che vi aspettano: quello giusto è a sinistra. Ultima serie di barili ma non fermatevi a pensare: giù verso nord. Porta gialla, liberarsi la strada dagli ultimi barili e tuffarsi nel tele trasporto finale. Puff.

LIVELLO 24 - THE CHASM

Il più fastidioso - forse - tra tutti i livelli a causa della sua richiesta di alto equilibrismo. Mano salda e ricordatevi di eliminare i rompipalle prima di fare i funamboli: il contraccolpo di una fucilata basterebbe a farvi precipitare. Prima cosa da fare è seccare il batuffolo svolazzante a guardia della porta blu. Nel punto in cui la passerella incontra la torre c'è una porta. Apritela, sparate e richiudetela. Dopo che vi siete liberati delle sentinelle entrate e girate ad ovest. Seguite il muro sino a raggiungere una piccola hall che va a nord, gira ad ovest ed incoccia

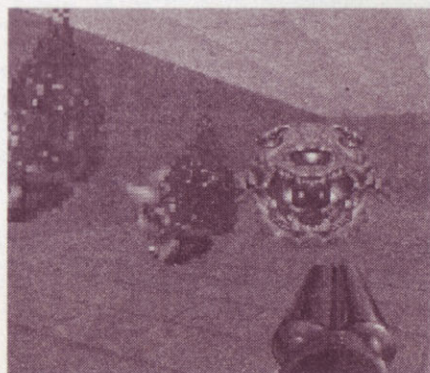
su un imp, poi continua a nord sino alla chiave blu. Andate alla porta blu. Prendete i cornicioni davanti a voi: dritto, destra, sinistra, destra, occhio al fetente alle vostre spalle, sempre dritto. Raggiungete la piattaforma con i razzi. Il pavimento sale con un demone del kaos. Una volta ucciso andare sulla piattaforma più piccola a nord dove c'è l'uomo appeso. Tele trasporto

per una zona a nord sulla cartina con anime perse fastidiosissime da ogni parte. Raggiungete i tele trasporti a nord e prendete quello di destra. Appena riapparite nella parte bassa della cartina avete davanti agli occhi una carica di demoni. Raggiungete l'interruttore ad est passando per il centro della stanza. Si abbassa la piattaforma ovest. Raggiungetela e si abbasserà quella a nord. Da lì raggiungete l'interruttore che farà apparire la chiave rossa. Il tele trasporto è nascosto nella sezione sud. Ma non state troppo vicini all'interruttore... L'uscita è a nord.

LIVELLO 25 - BLOODFALLS

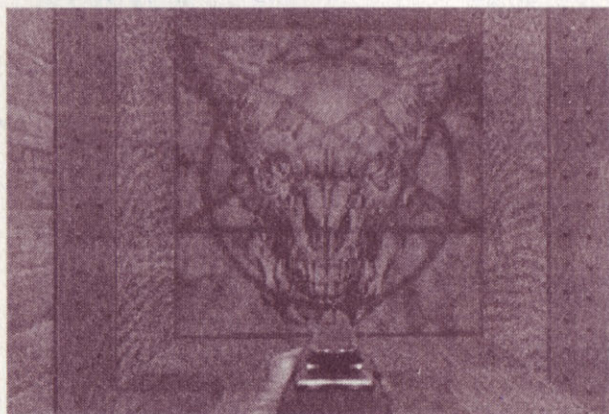
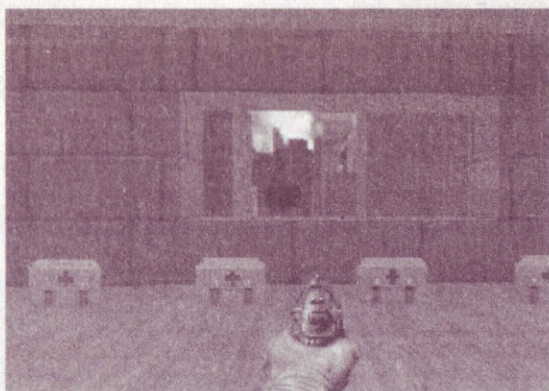
Impossibile evitare di passare nel sangue. Ma siate veloci... morde! Est. Uccidete i sergenti e poi tuffatevi sotto la cascatella a sud. Godetevi la gita poi tornate fuori ed andate ad est. Dalla porta si fa capolino e si vede un ritornante su una torre. Abbattetelo quindi entrate e, sul muro ad est, aprite il passaggio che seguirete sino ad incontrare un cavaliere. Nord, corridoio di

sinistra e tele trasporto. Uccidete le anime perse, prendete la chiave blu e saltate. Di corsa verso le scale ad ovest sparando a tutto quello che si muove davanti a voi. Pepe al culo o il fuoco ve lo mette l'aracnodrone che arriva al galoppo. Possibile prendere una megasfera nel muro a nord, ma valutate bene pro e contro. Sud. Il muro tra le due finestre a est si apre su un deposito di plasma. Sempre verso sud si arriva ad un lago di sangue. Una corsetta verso il tele trasporto e si torna all'inizio. Raggiungere la porta blu, vicino alla torre del ritornante, poi proseguire a sud. Salire sulla piattaforma del cavaliere, dopo averlo opportunamente spezzato. Scale, ascensore, altro ascensore sul muro a sud. Correre nella stanza grande ad ovest e passare vicino alla stanzetta ad est. Su un pilastro a sinistra c'è l'interruttore che fa scendere un muro che rivela le scale al centro della stanza. L'uscita è in cima.

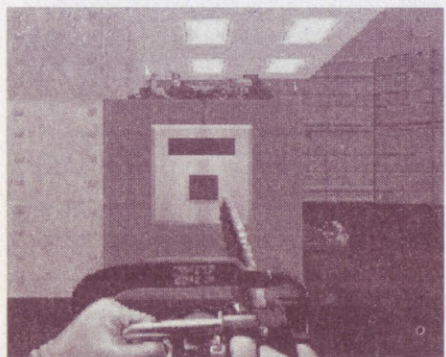
LIVELLO 26 - THE ABANDONED MINES

Attenti alle imboscate. L'interruttore davanti a voi fa scendere il pavimento. Sparate alle sentinelle e procedete verso nord. Scale. Nord. Est, interruttore. La porta gialla appare nel muro a nord. Scendere, nord. Una piccola hall gira ad est e si affaccia su alcuni imps. La chiave rossa è lì vicino, bene in vista. Troppo in vista, non vi pare? Tornare in dietro e seguire verso sud

sino all'intersezione, quindi ad ovest. Una scalinata in discesa con soldati ed un bonus armatura alla fine. La porta rossa si apre su un lago tossico. Correre verso le scale in fondo e salire. Ricacciare il barone da dove è uscito ed andare a prendere la chiave blu. Al ritorno aspettano i demoni del kaos. Tornando da dove si è arrivati ad est si vede una grande caverna. La porta blu è lì. Dietro aspetta mancubus con *. Il tutto a proteggere la chiave gialla. Anche la via del ritorno è nuovamente piena di mostri sbucati dal nulla... una volta fatta piazza pulita raggiungere la porta gialla e l'uscita.

LIVELLO 27 - MONSTER CONDO (M)

Saltare in piscina e salire la scalinata al centro. Interruttore. Si vede anche da dove escono gli spettri: entrare e fare il pieno. Seguendo la pozza sul lato est si arriva ad una porta dalla quale si raggiunge una biblioteca con un missile nell'angolo sud est. Quando lo si prende i muri ad est e a sud si abbassano rivelando una libreria più grande con dei soldati. Uccideteli dal posto. A sud si vedono alcune scaffalature, una ha anche un interruttore da attivare mentre si viene attaccati da *. Giratevi e ne vedrete un altro. Attivatelo. Una sezione del muro a sud si abbasserà liberando un altro cavaliere. Nel passaggio

un interruttore ricongiunge col resto della libreria. Usciti girate a nord e quindi ad est. Colpite il tavolo fluttuante e verrete attaccati dagli imps. apritevi un varco e scavalcate il muro che si richiuderà alle vostre spalle mettendovi in salvo. Ovest, in un corridoio molto scuro. Seguirlo sul lato nord sino a trovare una porta. Davanti all'entrata trovate una lupara. Alla

metà del muro a nord c'è una libreria ed un'altra a forma di croce è vicino al muro ovest alla vostra sinistra. Sul muro nord a destra ci sono due porte, una blu l'altra normale. Attivate l'interruttore sul muro ad est. Si abbassa una larga sezione di pavimento. Passare per la porta ad ovest. Passare attraverso la porta gialla. Attivare l'interruttore sul muro ad est. Andando a prendere la chiave blu un tele trasporto conduce in una stanza gemella con dei gadgets. L'interruttore sul muro est fa aprire il muro ovest e fa uscire una caterva di mancubi. Fuggite per la porta a sud. Un altro mancubus aspetta fuori. Al trivio fuggite in mezzo ed il muro si sposta. Anche il muro successivo si sposta rivelando un passaggio ad est. Una volta liberato il passaggio il pannello a nord est si attiva ed il muro si apre al punto in cui è iniziato il livello. Fate per uscire ed un tele trasporto segreto vi manda nella stanza ad est al centro. Il muro ad est si apre su un grande pilastro attorniato da dodici ritornan-

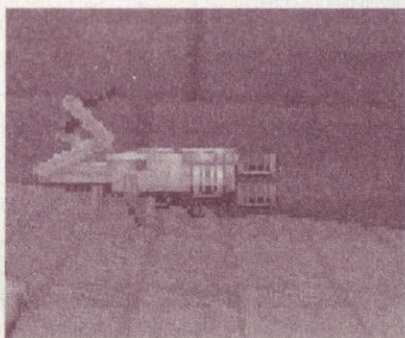
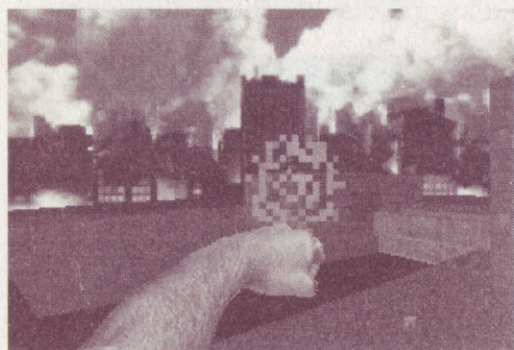
ti. Aprire la porta blu ed attivare l'interruttore che fa scendere la colonna con sette cavalieri ed un barone. Godetevi lo spettacolo. Correte a prendere la chiave rossa ed andate ad ovest. Entrate nel passaggio nel muro a nord. Attivate l'interruttore di sinistra e guardate il pavimento che si abbassa. Arrivati in fondo correte, prendete la sfera dell'anima e scappate ad ovest. Passate l'arcivile ed attraversate la porta rossa nel muro a nord.

LIVELLO 28 - THE SPIRIT WORLD

Uscite dal passaggio a nord ovest. Passate dei *. Saltate a terra e prendete per sud est. Davanti a voi c'è una colonna che si apre su ogni lato. Ci sarà un punto in cui l'apertura è più alta. Saltateci. Atterrerete in una hall con la lava: sud, poi ovest, seguirla sino alla fine dove sale la piattaforma. Sud est: un pilastro. Correteci e prendete la sfera dell'invulnerabilità. Saltate verso est e correte a nord est dove vicino al muro c'è parecchio plasma. Non bastando gli aracnodroni ecco arrivare il paparino. Seguite il lago sino a quando non trovate delle scale a sud. Salite ed entrerete in una stanza. Correte sulla pseudosedia rossa: farà abbassare la colonna centrale. Saliteci ed aspettate. Attivate l'interruttore di nord e scendete a prendere la chiave gialla a nordest. Uscite da dove siete arrivati, scendete le scale, prendete la sfera verde a destra e aprite la porta gialla. Il muro in cima

si abbassa. Nord est, correte sino alla cascatella di lava alla sinistra e abbassatela. Salite sull'ascensore. Nord ovest, una piattaforma con teschi da attivare per proseguire nel corridoio verso nord. Non fermatevi a curiosare nella grande apertura sulla destra. Ritornate all'inizio ed aprite la porta gialla. C'è la chiave rossa: toccata e fuga perché il muro ovest libera troppi ritornanti per i gusti di chiunque. Sud, alla fine saltare di sotto e correre sino al muro a sud, seguitelo verso est e quindi sud sino ad incontrare una nicchia con dei demoni. Buttatevi contro il muro di fondo e raggiungete la cameretta con una colonna. Sparatele e si alzerà dandovi un lanciamissili. Il muro est è composto da tre pannelli: sparando al centro si apre una porta nascosta sul muro sud. Passate e troverete la porta rossa.

LIVELLO 29 - THE LIVING END

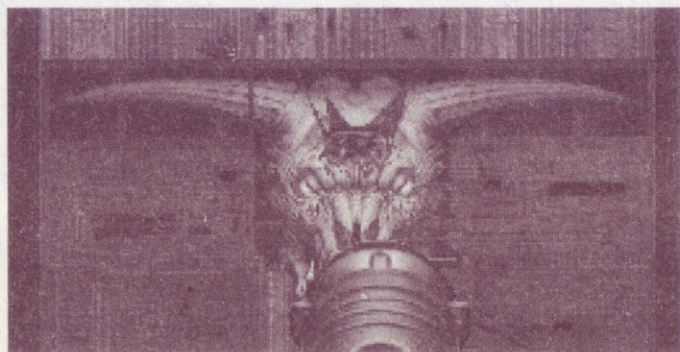
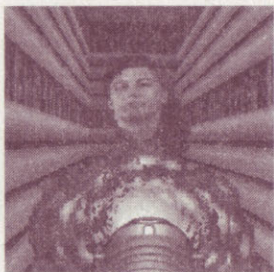
Prendendo il mitragliatore il muro si abbassa. Attivate l'interruttore a destra che farà salire una piccola piattaforma che si connetterà con l'angolo nord est del vostro riparo. Andate ad ovest. Aggirate lo spuntone ad ovest, prendete i proiettili a nord ovest sul muro di ferro e ne scenderà un pezzo che rivelerà un interruttore. Toccandolo si aprirà un passaggio con * volanti. Andare nella porta all'angolo nord est. Il cornicione segue a nord poi gira ad ovest. Alla fine un tele trasporto vi porta ad una saletta con una scali-

nata verso nord. Proseguite sulle scale. Sul muro est si apre una via possibile per la colonna dove stava il barone. Saltateci e tornate in dietro e vedrete una porta aperta nella parete nord. Fate cucù e tornate nella hall. Cavalieri da blastare per proseguire. Un interruttore ne rivelerà un secondo. Saltate sulla torre, prendete la sfera, attivate l'interruttore e saltate verso nord. Atterrerete su un cornicione che sale lentamente. Giratevi verso la torre, BFG 9000 alla mano. Abbattete i demoni del kaos che arrivano in stormo. Andate a nord ovest, poi a nord. Passate e prendete l'armatura blu. Il pavimento della caverna è un pochetto tossico. A nord un nuovo passaggio, saltate giù e prendete la tuta. Nell'angolo nord ovest c'è una piccola piattaforma con un interruttore. Correte a nord. Uccidete i volatili e saltate giù. Attivate l'interruttore di sud, poi quello di nord. Muovetevi verso nord ed arrivate ad una piccola hall. Strapazzate per benino il mancubus in fondo, raggiungetelo ed attivate l'interruttore. Tornate da dove siete arrivati e tornate al passaggio nel muro nord est. La porta è aperta. Entrate, andate a sud est e salite le

scale, poi correte ad est. Fate cucù all'arcivile, saltate giù e accoppatelo, poi girate ad est. L'interruttore fa salire una piattaforma che vi permetterà di raggiungere il suo cadavere. Accendete e tornate sulla piattaforma. Prendete il camminamento in

cima alle scale e scendete. Una volta giù salite sulle altre scale. Un nuovo camminamento e l'ennesimo interruttore. Uscite, raggiungete il passaggio al muro di nord est. Una piccola stanza e un corridoio verso est che finisce in una stanza ottagonale. Un barone 'ballerino' vi darà qualche problema. La colonna si apre sul lato est. Entrateci al volo. Correte per le scale e saltate sul cornicione a sinistra. Alla fine attiverete un interruttore. Tornare in dietro e saltate sulla piattaforma sulla vostra destra e da lì tornate sulle scale. Ripetere l'operazione con il corridoio di centro: nuovi *, nuovo interruttore. Tornate, saltate a nord est sulla piattaforma, attivatela e scendete. Ritornate in cima alle scale e saltate sul passaggio di destra. Alla piattaforma girate a destra. Spiattellate il panzone ed andate ad accendere il terzo interruttore. Andate alla piattaforma-ascensore e risalite le scale. Saltate nuovamente a destra, liberate la via e saltate. Il tele trasporto vi manda al complesso centrale che avete visto all'inizio. Sulla cima trovate un cyberdemone e due panzoni. Agevolatevi l'uscita verso nord al più presto possibile.

LIVELLO 30 - ICON OF SIN

Volatili per diabetici. Armatevi - obbligatoriamente - di lancia razzi. Il Boss dal terz'occhio spara dei pacchetti-regalo che, quando toccano terra, lasciano

uscire il loro mortifero contenuto. Correte ad est, attivate il pannello, salite e correte ad ovest. Ripetete l'operazione e salite ancora. Portatevi davanti alla figura sul muro sud e fatela scattare. Giratevi e con maestria attendete che la piattaforma sia su tutta. Attivatela per farla scendere e sistematevici. Dovete spedire due pilloline al centro dell'apertura-fabbrica-mostri del testone. Se ne centrate una sola saltategli in braccio, prendete quello che vi serve e riattivate la torre, ripetendo il lancio. Se va a buon segno vedrete i curiosi balletti di commiato.

Solo per i vostri occhi... la morte di Romero!

... e siete giunti alla fine. Ben arrivati, speriamo tutti di un pezzo. Se sul vostro computer campeggia queta faccina... beh, forse le cose non sono andate COSI' bene... c'è una sola soluzione: premete ESC e selezionate una nuova partita. Morendo si impara.

Sommario: